Governo Regional dos Açores

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA

EDUCAÇÃO VISUAL _ PLANIFICAÇÃO 8ºano

ANO LETIVO 2020/2021

EBS de Velas

PLANO DE ORGANIZAÇÃO ANUAL

Domínios _ Perfil do aluno

APROPRIAÇÃO
REFLEXÃO

- Conhecedor
- Sabedor
- Culto
- Informado (A, B, G, I, J)
- Criativo (A, C, D, J)
- Crítico
- Analítico (A, B, C, D, G)

INTERPRETAÇÃO
COMUNICAÇÃO

- Indagador
- Investigador (C, D, F, H, I)
- Respeitador da diferença do outro (A, B, E, F, H)
- Sistematizador
- Organizador (A, B, C, I, J)

EXPERIMENTAÇÃO
CRIAÇÃO

- Questionador (A, F, G, I, J)
- Comunicador (A, B, D, E, H)
- Auto avaliador
- Participativo
- Colaborador (B, C, D, E, F)
- Responsável
- Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)
- Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)

Conteúdos

COMUNICAÇÃO

- Elementos visuais na Comunicação
- Códigos de comunicação visual
- Papel da imagem na Comunicação

ESPAÇO

- REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO
- Sobreposição
- Dimensão
- Cor
- Claro-escuro
- Gradação de nitidez
- Vistas: cubo envolvente,
- RELAÇÃO HOMEM –ESPAÇO

ESTRUTURA

- ESTRUTURA/ FORMA/ FUNÇÃO
- Estruturas naturais e Criadas pelo Homem
- Ritmo de Crescimento
- MÓDULO/ PADRÃO

FOMA

- PERCEPÇÃO VISUAL DA FORMA
- Qualidades formais
- Qualidades geométricas
- Qualidades expressivas
- FACTORES QUE DETERMINAM A FORMA DOS OBJECTOS
- Físicos
- Propriedades dos materiais
- Mão-de-obra
- Materiais
- Tempo
- Conservação
- Produção artesanal e produção industrial
- Produção em série
- Elementos e módulos
- Funcionais
- Função principal e subfunções
- Antropometria
- Ergonomia
- Estéticos
- REPRESENTAÇÃO TÉCNICA DE OBJECTOS
- Dupla projeção ortogonal

LUZ - COR

- A COR - LUZ NO AMBIENTE
- CONHECIMENTOS CIENTÍFICOS
- Espectro Luminoso
- Globo ocular
- Cor/ luz = síntese aditiva
- Cor/ pigmento = síntese subtrativa
- Cores complementares/ contrastes

Conhecimentos

- Fazer o levantamento gráfico (com lápis, esferográfica, carvão, guachos, marcadores, etc.) do seu envolvimento (equipamento, habitação, paisagem, atividades, pessoas, etc.).
- Conceber e executar Bandas Desenhadas.
- Elaborar gráficos e esquemas.
- Conceber e executar sinalizações (de serviços, de circulações, de perigos., etc.).
- Reconhecer a importância das imagens (publicidade comercial, social, política, religiosa, etc.) no comportamento das pessoas.
- Executar e reproduzir folhetos informativos.
- Executar cartazes
-
- Representar o espaço utilizado, isoladamente ou de modo integrado, as sobreposições, variações de dimensão, de cor e de claro-escuro ou as gradações de nitidez.
- Registar as proporções e, em esquema, os movimentos.
- Projetar objetos ou espaços tendo em conta a relação homem - espaço (por exemplo: montagem de uma exposição, organização da sala de convívio, encenação de uma peça de teatro, etc.).
- Compreender a estrutura não apenas como suporte de uma forma mas, também, como princípio organizador dos elementos que a constituem.
- Relacionar a forma e a função dos objetos com a sua estrutura.
- Representar a geometria das formas naturais e o seu ritmo de crescimento.
- Compreender os conceitos de módulo e de padrão.
- Realizar estruturas modulares (padrões), de suporte e visuais.
- Compreender que a perceção visual das formas envolve a interação da luz-cor, das linhas, da textura, do volume, da superfície, etc. (aprofundamento do 2º Ciclo).
- Conhecer as propriedades físicas de diversos materiais (comportamento em esforço, reação aos agentes exteriores, etc.).
- Escolher os materiais a utilizar na resolução de problemas de design, em função das suas propriedades físicas.
- Relacionar a forma dos objetos com as medidas e os movimentos do homem.
- Fundamentar a escolha de uma entre várias formas que satisfaçam todos os fatores considerados.
- Compreender os efeitos da cor na perceção do mundo envolvente.
- Utilizar os efeitos da cor na melhoria da qualidade do ambiente.

Recursos gerais a utilizar

- Grafite
- Borracha
- Afiador
- Papel cavalinho
- Cartolina
- Papel vegetal
- Material de desenho rigoroso
- Lápis de cor
- Marcadores
- Pasteis
- Tinta da china
- Lápis de cera
- Aguarela
- Guache
- Pasta de moldar
- Colas
- Tesoura
- Cartão
- Material reciclado

Metodologia Didática a aplicar

- Motivar para a temática a desenvolver a partir da mostra de exemplos e de várias pesquisas sobre o tema;
- Explicar a organização metodológica e processual da unidade;
- Exemplificar a prática de técnicas e procedimentos;
- Observar directamente o trabalho dos alunos;
- Orientar e apoiar individualmente os alunos sempre que necessário e possível;
- Proporcionar em contexto de sala de aula aos alunos um processo de ensino aprendizagem baseado no diálogo e no debate de ideias / conceitos - o fazer, o experimentar e o criar, pressupõe a capacidade de descoberta, da dimensão crítica e participativa e da procura da linguagem apropriada à interpretação estética, artística e metodológica;
- Organizar e montar a exposição dos trabalhos em época oportuna e ou articulação de saberes e práticas com outras disciplinas ou departamentos em projectos comuns e complementares.

Metas Curriculares Educação Visual - DOMÍNIOS DE REFERÊNCIA, OBJETIVOS E DESCRITORES DE DESEMPENHO

Técnica T8

OBJETIVO GERAL (**1**):
Compreender conceitos teórico-científicos do fenómeno luz-cor.
- 1.1: Analisar o fenómeno de decomposição da cor, através do prisma de Newton.
- 1.2: Interpretar e distinguir contributos de teóricos da luz-cor (Issac Newton, Wolfgang von Goethe, Johannes Itten, Albert H. Munsell).

OBJETIVO GERAL (**2**):
Reconhecer a importância da luz-cor na perceção do meio envolvente.
- 2.1: Identificar a influência dos elementos luz-cor na perceção visual dos espaços, formas e objetos (espectro eletromagnético visível, reflexão, absorção).
- 2.2: Investigar a influência da luz-cor no comportamento humano.

OBJETIVO GERAL (**3**):
Distinguir características e diferenças entre a síntese aditiva e a síntese subtrativa.
- 3.1: Explorar propriedades e qualidades da luz-cor, em diversos suportes e contextos (tom ou matiz, valor, saturação, modulação).
- 3.2: Manipular a síntese aditiva (luz) e síntese subtrativa (pigmentos) na combinação de cores (cores primárias e secundárias, sistema cor-luz /RGB, sistema cor-pigmento/CMYK, impressão).
- 3.3: Aplicar contrastes de luz-cor em produções plásticas (claro/escuro; quente/frio; cores neutras; cores complementares; extensão; sucessivo; simultâneo).

OBJETIVO GERAL (**4**):
Dominar a aquisição de conhecimento sincrónico e diacrónico.
- 4.1: Desenvolver ações orientadas para o estudo da evolução histórico-temporal, identificando as relações existentes entre fatores técnicos e científicos.
- 4.2: Estudar e compreender características e diferenças dos fenómenos da luz-cor num determinado momento, não considerando a sua evolução temporal.

Representação R8

OBJETIVO GERAL (**5**):
Conhecer elementos de expressão e de composição da forma.
- 5.1: Explorar a textura, identificando-a em espaços ou produtos (rugosa, lisa, brilhante, baça, áspera, macia, tácteis, artificiais, visuais).
- 5.2: Reconhecer e representar princípios formais de profundidade (espaço envolvente, sobreposição, cor, claro/escuro, nitidez).
- 5.3: Reconhecer e representar princípios formais de simetria (central, axial, plana).

OBJETIVO GERAL (**6**):
Relacionar elementos de organização e de suporte da forma.
- 6.1: Explorar e desenvolver tipologias de estruturas (maciças, moduladas, em concha, naturais, construídas pelo homem, malhas, módulo, padrão).
- 6.2: Distinguir e caracterizar a expressão do movimento (movimento implícito; repetição de formas: translação, rotação, rebatimento; expressão estática e dinâmica).
- 6.3: Perceber a noção de composição em diferentes produções plásticas (proporção, configuração, composição formal, campo retangular, peso visual das formas: situação, dimensão, cor, textura, movimento).

OBJETIVO GERAL (**7**):
Distinguir elementos de organização na análise de composições bi e tridimensionais.
- 7.1: Identificar e analisar elementos formais em diferentes produções plásticas.
- 7.2: Decompor um objeto simples, identificando os seus constituintes formais (forma, geometria, estrutura, materiais, etc.).

OBJETIVO GERAL (**8**):
Dominar tipologias de representação bi e tridimensional.
- 8.1: Desenvolver ações orientadas para a representação bidimensional da forma, da dimensão e da posição dos objetos/imagem de acordo com as propriedades básicas do mundo visual decifradas através de elementos como ponto, linha e plano.
- 8.2: Desenvolver capacidades de representação gráfica que reproduzem a complexidade morfológica e estrutural do objeto, decifrada através de elementos como volume e espaço.

Discurso D8

OBJETIVO GERAL (**9**):
Reconhecer signos visuais, o poder das imagens e a imagem publicitária.
- 9.1: Identificar signos da comunicação visual quotidiana (significante, significado, emissor, mensagem, meio de comunicação, recetor, ruído, resultado da comunicação, código, ícone, sinal, sinalética, símbolo, logótipo, mapas, diagramas, esquemas).
- 9.2: Demonstrar o poder das imagens que induzem a raciocínios de interpretação (imagens: visuais, olfativas, auditivas; denotação, conotação, informação, emoções intensas, impacto visual, lógica visual, metáfora visual).
- 9.3: Interpretar a importância da imagem publicitária no quotidiano (a publicidade condiciona as escolhas, convence usando princípios éticos).

OBJETIVO GERAL (**10**):
Aplicar e explorar elementos da comunicação visual.

- 10.1: Identificar áreas do design de comunicação (gráfico, corporativo ou de identidade, embalagem, editorial, publicidade, sinalética).
- 10.2: Dominar conceitos de paginação, segundo as noções implícitas no design de comunicação (mensagem: informação, imagem, palavras, emissor, público destino; arranjo gráfico: tema, slogan, texto, imagens, grelhas, enquadramento e margens).
- 10.3: Decompor uma curta-metragem ou um anúncio televisivo português (elementos; espaços; *story-board*; etc.).

OBJETIVO GERAL (**11**):
Dominar processos de referência e inferência no âmbito da comunicação visual.

- 11.1: Desenvolver ações orientadas para interpretação, que se fundamenta na recuperação de uma ideia ou reflexão que retoma informação ainda presente na memória.
- 11.2: Desenvolver capacidades de antecipação de informação que vai ser apresentada e discriminada posteriormente no mesmo contexto.

Projeto P8

OBJETIVO GERAL (**12**):
Explorar princípios básicos da Arquitetura e da sua metodologia.

- 12.1: Analisar e valorizar o contexto de onde vem a arquitetura (evolução histórica, primeiros tratados de arquitetura, mito da cabana primitiva).
- 12.2: Reconhecer e descrever a metodologia da arquitetura (enunciação do problema, análise do lugar, tipologia de projeto).
- 12.3:Identificar disciplinas que integram a arquitetura (estruturas, construções, etc.).

OBJETIVO GERAL (**13**):
Aplicar princípios básicos da Arquitetura na resolução de problemas.

- 13.1: Distinguir e analisar as diversas áreas da arquitetura (paisagista, interiores, reabilitação, urbanismo).
- 13.2: Desenvolver soluções criativas no âmbito da arquitetura, aplicando os seus princípios básicos na criação de um espaço vivencial, em articulação com áreas de interesse da escola.

OBJETIVO GERAL (**14**):
Reconhecer o papel da análise e da interpretação no desenvolvimento do projeto.

- 14.1: Desenvolver ações orientadas para a análise e interpretação, que determinam objetivos e permitem relacionar diferentes perspetivas que acrescentam profundidade ao tema.
- 14.2: Identificar, no âmbito do projeto, perspetivas e critérios que influenciam o problema em análise.

COMPETÊNCIAS ESSENCIAIS da EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

Competências Gerais e Específicas da Educação Artística

As competências artísticas que o aluno deve desenvolver ao longo do ensino básico organizam-se em quatro grandes eixos estruturantes e inter relacionados.

1. Apropriação das linguagens elementares da linguagem visual.
2. Desenvolvimento da capacidade de expressão e comunicação.
3. Desenvolvimento da Criatividade.
4. Compreensão das artes no contexto.

Dimensões das Competências Específicas

Ao longo do ensino básico as competências que o aluno deve adquirir em Artes Visuais articulam-se em três eixos estruturantes:

- Apropriação e Reflexão;
- Interpretação e Comunicação;
- Experimentação e Criação

Para a operacionalização e articulação destes três eixos enumeram-se dois domínios das competências específicas:

- A comunicação visual
- Os elementos da forma

Competências Transversais

- Ter cuidado com o equipamento, materiais e cuidar da limpeza da sala de aula e estiradores (mesas).
- Ter comportamento cívico e de boa educação.
- Ter espírito de trabalho em equipa.
- Desenvolver aplicações interdisciplinares.
- Desenvolver métodos de projeto.
- Desenvolver a autonomia, criatividade e originalidade
- Relacionar-se responsavelmente dentro de grupos de trabalho adotando atitudes construtivas, solidárias e tolerantes.

COMPETÊNCIAS GERAIS

- Usar corretamente a língua portuguesa para comunicar de forma adequada e para estruturar pensamento próprio;
- Pesquisar, selecionar e organizar informação para a transformar em conhecimento mobilizável;
- Mobilizar saberes culturais, científicos e tecnológicos para compreender a realidade e para abordar situações e problemas do quotidiano;
- Cooperar com os outros em tarefas e projetos comuns;
- Produzir trabalhos utilizando e explorando diferentes linguagens digitais.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS – Educação visual

- Utilizar diferentes meios expressivos do campo das artes visuais;
- Realizar produções plásticas usando elementos da comunicação e de forma visual;
- Ler e interpretar narrativas visuais;
- Criar composições a partir de observação direta utilizando os elementos de expressão visual;
- Identificar formas de informação diversificada;
- Elaborar estratégias de recolha e tratamento de informação;
- Trabalhar a documentação recolhida;
- Salientar a importância das artes visuais como valor cultural indispensável ao desenvolvimento do ser humano;
- Recorrer a estratégias de trabalho que favoreçam o desenvolvimento da comunicação individual, a cooperação e a participação em trabalhos coletivos.

Elementos da forma

- Entender o desenho como um meio disciplinado e rigoroso para a representação expressiva;
- Compreender as relações do Homem com o espaço, proporção, escala, movimento, antropometria e ergonomia;
- Compreender as relações do seu corpo com os diferentes objetos integrados no espaço visual;
- Relacionar as formas com os fatores condicionantes físicos, funcionais e expressivos da matéria;
- Organizar formalmente espaços bidimensionais e tridimensionais;
- Compreender a natureza da cor e a sua relação com a luz aplicando os conhecimentos nas suas experimentações plásticas;

Comunicação visual

- Conceber organizações espaciais dominando regras elementares da composição;
- Ler e interpretar narrativas nas diferentes linguagens visuais;
- Descrever acontecimentos aplicando diferentes metodologias de desenho;
- Reconhecer através da experimentação plástica a arte como expressão do sentimento e do conhecimento;
- Entender o desenho como um meio para a representação expressiva e rigorosa das formas;
- Conceber formas obedecendo a alguns princípios de representação normalizada;
- Compreender a geometria plana e espacial;

- Distinguir produção industrial e artesanal;
- Reconhecer objetos artesanais e industriais;
- Conhecer e saber aplicar o processo de design;
- Compreender que as formas têm diferentes significados de acordo com os sistemas simbólicos a que pertencem;
- Identificar e descodificar mensagens visuais interpretando códigos específicos;
- Aplicar de forma funcional diferentes códigos visuais;

Produção – Criação

- Realizar produções plásticas usando os elementos da comunicação e da forma visual;
- Compreender e utilizar diferentes modos de dar forma baseados na observação da natureza e do Homem;
- Utilizar diferentes meios expressivos de representação;
- Utilizar diferentes tecnologias da imagem na realização plástica;

Reflexão – interpretação

- Desenvolver o sentido de apreciação estética e artística do mundo em geral e da açoreaniedade em particular recorrendo a referências e experiências no âmbito das artes visuais;
- Analisar criticamente os valores de consumo veiculados nas mensagens visuais;
- Conhecer conceitos e terminologias das artes visuais,
- Reconhecer o património artístico e cultural dos Açores como um valor da afirmação da identidade nacional e encarar a sua preservação como um dever cívico.

EDUCAÇÃO ARTÍSTICA CONTRIBUTO GERAL DA ÁREA CURRICULAR DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA E TECNOLÓGICA PARA O DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS-CHAVE

COMPETÊNCIA EM LÍNGUAS	▪ A partir de um conjunto de atividades experimentais ou projetuais, promover as apresentações orais das produções ou realizações, de modo a que o aluno mobilize conceitos e terminologias específicas em contexto adequado, desenvolvendo a comunicação oral, a partilha e o reconhecimento pelos seus pares. ▪ Através do processo de conceção e concretização das suas produções, promover hábitos de registo descritivo, de forma a desenvolver a comunicação escrita na seleção de informação e estruturação de ideias e procedimentos. ▪ Com base na experiência de fruição/contemplação de obras e espetáculos, incluindo as de expressão cultural local, fomentar a análise e descrição crítica de produções artísticas, tendo em vista o desenvolvimento das leituras denotativas e conotativas das ideias e situações culturalmente relevantes.
COMPETÊNCIA MATEMÁTICA	▪ Por via da leitura e interpretação de obras de pendor artístico, fomentar a estruturação das próprias produções, de modo a promover a utilização do raciocínio lógico e espacial. ▪ Através de atividades de representação e interpretação, promover a aplicação de convenções ou normalizações estabelecidas para uma compreensão e transmissão clara do que é representado, mobilizando conceitos e modelos geométricos, assim como relações entre operações e conjuntos.
COMPETÊNCIA CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA	▪ A partir de atividades de exploração de fenómenos sonoros, visuais e cinéticos, motivar a experimentação, invenção e construção de fontes sonoras e instrumentos, elementos cenográficos e coreográficos ou instalações audiovisuais, de modo a explorar a relação entre o som/imagem e o meio/matéria. ▪ Através do levantamento de necessidades e aspirações da comunidade, promover o desenvolvimento de projetos de índole artística, de modo a mobilizar os saberes científicos e tecnológicos necessários às várias fases do processo criativo, abordando situações e problemas do quotidiano. ▪ Por meio da pesquisa, captura e seleção de informação assentes em temáticas específicas da atividade humana, no contexto local e regional, mas também nacional e internacional, fomentar a manipulação, edição e produção de materiais com recurso a diferentes tecnologias, de modo a que o aluno compreenda e interprete a realidade que o envolve.
COMPETÊNCIA CULTURAL E ARTÍSTICA	▪ A partir da exploração e comparação das transformações em materiais, técnicas e instrumentos ao longo dos tempos e em diferentes culturas, identificar e relacionar as diferentes tipologias e manifestações artísticas de modo a que o aluno interprete os movimentos culturais, autores, compositores e obras de referência, atendendo ao contexto histórico e sociocultural dos mesmos. ▪ Com base em contextos ou temáticas interdisciplinares, promover a leitura, interpretação e criação de narrativas nas diferentes linguagens artísticas, de modo a desenvolver o uso da imaginação como motor de diferentes soluções e valorizar a expressão individual do aluno e/ou do grupo. ▪ Através da determinação de temáticas ou aproveitando oportunidades ou eventos advindos do contexto cultural local ou outro, projetar e realizar composições, produções ou espetáculos de modo a que o aluno utilize diferentes meios expressivos, articule conceitos e técnicas específicas e afirme a sua capacidade de realização. ▪ Recorrendo a trabalhos de investigação que pressuponham recolha, registo, exploração e avaliação de dados e, sempre que possível, visitas de estudo, promover a valorização do património artístico e cultural regional, nacional e internacional, em contextos articulados, de forma ativa e interventiva, de modo a desenvolver a consciência de uma ética multicultural.
COMPETÊNCIA DIGITAL	▪ Através da utilização de diversos processos tecnológicos, fomentar a interligação de meios expressivos diferenciados num todo narrativo para que o aluno conceba e concretize projetos artísticos no contexto da multimédia digital.

COMPETÊNCIA FÍSICO-MOTORA	▪ Através da participação como executante, produtor ou espectador em experiências artísticas diversas, estimular a perceção, fruição e movimentação em diferentes espaços e contextos, para que o aluno desenvolva a consciência da zona de interferência entre o corpo e o espaço envolvente e a utilize intencional e expressivamente. ▪ Por meio da realização de atividades práticas, promover a eficiente utilização de instrumentos e materiais, de modo a que o aluno desenvolva motricidades específicas, relacionando o corpo com aqueles.
COMPETÊNCIA DE AUTONOMIA E GESTÃO DA APRENDIZAGEM	▪ Com base em referências e experiências no âmbito das diferentes expressões artísticas, promover o sentido de apreciação estética e artística do mundo para que, de forma autónoma, autorregulada, responsável e criativa, o aluno proponha produções diversas e reconheça, através da experimentação, a arte como meio de expressão do sentimento e conhecimento.
COMPETÊNCIA SOCIAL E DE CIDADANIA	▪ Recorrendo a estratégias de trabalho que favoreçam o desenvolvimento, quer da comunicação individual, quer da cooperativa, fomentar a intervenção social através das artes, de modo a desenvolver nos alunos a consciência coletiva de responsabilização solidária e o reconhecimento do papel interventor das práticas artísticas na melhoria do meio envolvente, para além da aceitação da diversidade de ideias e do experimentalismo.

TEMAS TRANSVERSAIS: DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL E AÇORIANIDADE

CONTRIBUTO DA ÁREA CURRICULAR DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA PARA A ABORDAGEM À AÇORIANIDADE NUM CONTEXTO DE EDUCAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (EDS)

Considerando que os conteúdos desta área curricular são suscetíveis de articulação com qualquer temática, as áreas de exploração do desenho, da pintura, da fotografia, do vídeo, da música, da dramatização, do teatro, da dança, da escultura, da modelação/construção e de outras formas de representação poderão ter por objeto, quer temáticas açorianas, quer temáticas relacionadas com o DS.

CONTRIBUTO DA ÁREA CURRICULAR DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA PARA O DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS-CHAVE

COMPETÊNCIAS-CHAVE	CONTRIBUTOS DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA	
	COMPETÊNCIA EM LÍNGUAS	▪ A partir de um conjunto de atividades experimentais ou projetuais, promover as apresentações orais das produções ou realizações, de modo a que o aluno mobilize conceitos e terminologias específicas em contexto adequado, desenvolvendo a comunicação oral, a partilha e o reconhecimento pelos seus pares. ▪ Através do processo de conceção e concretização das suas produções, promover hábitos de registo descritivo, de forma a desenvolver a comunicação escrita na seleção de informação e estruturação de ideias e procedimentos. ▪ Com base na experiência de fruição/contemplação de obras e espetáculos, incluindo as de expressão cultural local, fomentar a análise e descrição crítica de produções artísticas, tendo em vista o desenvolvimento das leituras denotativas e conotativas das ideias e situações culturalmente relevantes.
	COMPETÊNCIA MATEMÁTICA	▪ Por via da leitura e interpretação de obras de pendor artístico, fomentar a estruturação das próprias produções, de modo a promover a utilização do raciocínio lógico e espacial. ▪ Através de atividades de representação e interpretação, promover a aplicação de convenções ou normalizações estabelecidas para uma compreensão e transmissão clara do que é representado, mobilizando conceitos e modelos geométricos, assim como relações entre operações e conjuntos.

COMPETÊNCIAS-CHAVE	COMPETÊNCIA CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA	▪ A partir de atividades de exploração de fenómenos sonoros, visuais e cinéticos, motivar a experimentação, invenção e construção de fontes sonoras e instrumentos, elementos cenográficos e coreográficos ou instalações audiovisuais, de modo a explorar a relação entre o som/imagem e o meio/matéria. ▪ Através do levantamento de necessidades e aspirações da comunidade, promover o desenvolvimento de projetos de índole artística, de modo a mobilizar os saberes científicos e tecnológicos necessários às várias fases do processo criativo, abordando situações e problemas do quotidiano. ▪ Por meio da pesquisa, captura e seleção de informação assentes em temáticas específicas da atividade humana, no contexto local e regional, mas também nacional e internacional, fomentar a manipulação, edição e produção de materiais com recurso a diferentes tecnologias, de modo a que o aluno compreenda e interprete a realidade que o envolve.
	COMPETÊNCIA CULTURAL E ARTÍSTICA	▪ A partir da exploração e comparação das transformações em materiais, técnicas e instrumentos ao longo dos tempos e em diferentes culturas, identificar e relacionar as várias tipologias e manifestações artísticas de modo a que o aluno interprete os movimentos culturais, autores, compositores e obras de referência, atendendo ao contexto histórico e sociocultural dos mesmos. ▪ Com base em contextos ou temáticas intra ou transdisciplinares, promover a leitura, interpretação e criação de narrativas nas diferentes linguagens artísticas, de modo a desenvolver o uso da imaginação como motor de diferentes soluções e valorizar a expressão individual do aluno e/ou do grupo. ▪ Através da determinação de temáticas ou aproveitando oportunidades ou eventos advindos do contexto cultural local ou outro, projetar e realizar composições, produções ou espetáculos de modo a que o aluno utilize diferentes meios expressivos, articule conceitos e técnicas específicas e afirme a sua capacidade de realização. ▪ Recorrendo a trabalhos de investigação que pressuponham recolha, registo, exploração e avaliação de dados e, sempre que possível, visitas de estudo, promover a valorização do património artístico e cultural regional, nacional e internacional, em contextos articulados, de forma ativa e interventiva, de modo a desenvolver a consciência de uma ética multicultural.
	COMPETÊNCIA DIGITAL	▪ Através da utilização de diversos processos tecnológicos, fomentar a interligação de meios expressivos diferenciados num todo narrativo para que o aluno conceba e concretize projetos artísticos no contexto da multimédia digital.
	COMPETÊNCIA FÍSICO-MOTORA	▪ Através da participação como executante, produtor ou espectador em experiências artísticas diversas, estimular a perceção, fruição e movimentação em diferentes espaços e contextos, de forma a que o aluno desenvolva a consciência da zona de interferência entre o corpo e o espaço envolvente e a utilize intencional e expressivamente. ▪ Por meio da realização de atividades práticas, promover a eficiente utilização de instrumentos e materiais, de modo a que o aluno desenvolva motricidades específicas, relacionando o corpo com aqueles.
	COMPETÊNCIA DE AUTONOMIA E GESTÃO DA APRENDIZAGEM	▪ Com base em referências e experiências no âmbito das diferentes expressões artísticas, promover o sentido de apreciação estética e artística do mundo para que, de forma autónoma, autorregulada, responsável e criativa, o aluno proponha produções diversas e reconheça, através da experimentação, a arte como meio de expressão do sentimento e conhecimento.
	COMPETÊNCIA SOCIAL E DE CIDADANIA	▪ Recorrendo a estratégias de trabalho que favoreçam o desenvolvimento, quer da comunicação individual, quer da cooperativa, fomentar a intervenção social através das artes, de modo a desenvolver a consciência coletiva de responsabilização solidária e o reconhecimento do papel interventor das práticas artísticas na melhoria do meio envolvente, para além da aceitação da diversidade de ideias e do experimentalismo.

COMPETÊNCIAS-CHAVE E A SUA RELAÇÃO COM AS COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

COMPETÊNCIAS-CHAVE	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA	
	COMPETÊNCIA EM LÍNGUAS	▪ Aplicar as linguagens e códigos de comunicação de ontem e de hoje. ▪ Ser capaz de se pronunciar criticamente em relação à sua produção e à dos outros. ▪ Compreender os estereótipos como elementos facilitadores, mas também empobrecedores da comunicação. ▪ Aplicar adequadamente vocabulário específico.
	COMPETÊNCIA MATEMÁTICA	▪ Utilizar o processo de resolução de problemas como raciocínio lógico na busca de soluções e composições ▪ Descodificar diferentes códigos das artes (geométricos, rítmicos, progressões, escalas, tempos, entre outros). ▪ Aplicar linguagem rigorosa e geométrica em diferentes tipos de representação artística.
	COMPETÊNCIA CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA	▪ Compreender os fenómenos artísticos numa perspetiva científica. ▪ Mobilizar todos os sentidos na perceção do mundo envolvente. ▪ Perceber a evolução das artes em consequência do avanço tecnológico.
	COMPETÊNCIA CULTURAL E ARTÍSTICA	▪ Participar ativamente no processo de produção artística. ▪ Adquirir conceitos em arte e identificá-los em obras artísticas. ▪ Aplicar os conhecimentos das linguagens elementares das artes em novas situações. ▪ Descodificar diferentes linguagens e códigos das artes. ▪ Identificar técnicas e instrumentos e ser capaz de os aplicar com correção e oportunidade. ▪ Valorizar a expressão espontânea. ▪ Escolher técnicas e instrumentos com intenção expressiva. ▪ Inventar símbolos/códigos para representar o material artístico. ▪ Participar em momentos de improvisação no processo de criação artística. ▪ Identificar características da arte portuguesa. ▪ Identificar características da arte de diferentes povos, culturas e épocas. ▪ Comparar diferentes formas de expressão artística. ▪ Valorizar o património artístico. ▪ Vivenciar acontecimentos artísticos em contacto direto (espetáculos, exposições, entre outros).

	COMPETÊNCIA DIGITAL	▪ Utilizar as TIC na prática artística.
COMPETÊNCIAS-CHAVE	COMPETÊNCIA FÍSICO-MOTORA	▪ Utilizar com rigor e segurança instrumentos, suportes e materiais. ▪ Relacionar-se com espaços e materiais de forma eficiente e responsável. ▪ Desenvolver a motricidade na utilização das diferentes técnicas artísticas.
	COMPETÊNCIA DE AUTONOMIA E GESTÃO DA APRENDIZAGEM	▪ Relacionar-se emotivamente com a obra de arte, manifestando preferências para além dos aspetos técnicos e conceptuais. ▪ Cumprir normas democraticamente estabelecidas para o trabalho de grupo, gerir materiais e equipamentos coletivos, partilhar espaços de trabalho e ser capaz de avaliar esses procedimentos. ▪ Procurar soluções originais, diversificadas e alternativas para os problemas. ▪ Selecionar a informação em função do problema. ▪ Desenvolver projetos de pesquisa em artes.
	COMPETÊNCIA SOCIAL E DE CIDADANIA	▪ Ser capaz de interagir com os outros sem perder a individualidade e a autenticidade. ▪ Intervir em iniciativas para a defesa do ambiente, do património cultural e do consumidor no sentido da melhoria da qualidade de vida. ▪ Ter em conta a opinião dos outros, quando justificada, numa atitude de construção de consensos como forma de aprendizagem em comum. ▪ Perceber o valor das artes nas várias culturas e sociedades e no dia a dia das pessoas. ▪ Conhecer ambientes de trabalho relacionados com atividades artísticas (oficinas de artistas, artesãos, estúdios de gravação, oficinas de construção de instrumentos, salas de ensaio, etc.) e com as suas problemáticas/especificidades (valores, atitudes, vocabulário específico).

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Propor atividades que solicitem do aluno uma regulação consciente e intencional do processo de aprendizagem, o que pressupõe que este planifique previamente a sua ação, controle e avalie o desenvolvimento da mesma;
- Partir do nível de desenvolvimento do aluno, respeitando, simultaneamente, o grau de competência cognitiva e os conhecimentos previamente adquiridos, o que implica ativar as representações, conceitos e procedimentos construídos nas suas experiências de aprendizagem anteriores;
- Ensinar estratégias de aprendizagem em contextos facilitadores do reconhecimento, por parte do aluno, da utilidade das mesmas na realização de novas aprendizagens ou na resolução de problemas ou situações da sua vida quotidiana;
- Estimular a motivação intrínseca como uma atitude favorável à aprendizagem significativa, relacionada com o valor atribuído ao que se aprende e com o autoconceito positivo;
- Criar um ambiente educativo em que se estimule o pensamento reflexivo, a dúvida, a procura, a discussão, e ainda a aprendizagem através do risco, do erro e do questionamento;
- Promover um contexto de aprendizagem interativa, com influência positiva nas dimensões cognitiva e socio afetiva, através de formas diferentes de organização do trabalho colaborativo, incluindo debates geradores de conflitos cognitivos, relações tutoriais entre pares, trabalho de grupo, entre outras;
- Solicitar e oferecer um feedback continuado sobre as atividades desenvolvidas, em momentos pertinentes da aprendizagem, promovendo a reflexão sobre os processos de pensamento seguidos para a realização das tarefas, de acordo com as características ou condições específicas de realização das mesmas;
- Utilizar contextos e processos de avaliação que requeiram a reelaboração e transferência das aprendizagens realizadas, e não a mera reprodução de conhecimentos;
- Adequar a qualidade e a quantidade da ajuda pedagógica ao nível das dificuldades/possibilidades do aluno na realização das tarefas, ampliando, assim, o potencial de aprendizagem de cada um, o que requer uma organização flexível e diferenciada do processo educativo.

Unidade Programática **IDENTIDADE** (capa e identificação pessoal)	**Avaliação** Formativa Sumativa ▪ Verificação e Registo de material didático (grelha diária de observação); ▪ Observação direta do trabalho individual do aluno em contexto de sala de aula; ▪ Grelhas de Avaliação dos trabalhos práticos;	Calendarização **1º Período**

Conteúdos	Conhecimentos Competências	Recursos	Metodologia didática	Operacionalização da unidade e Desenvolvimento das Metas Curriculares
COMUNICAÇÃO **ESPAÇO** **ESTRUTURA** **COR /LUZ**	▪ Compreender a metodologia projetual ▪ Saber construir imagens simbólicas	▪ Grafite ▪ Borracha ▪ Afiador ▪ Papel cavalinho ▪ Papel vegetal	▪ Motivar para a temática a desenvolver a partir da mostra de exemplos e de várias pesquisas sobre o tema;	Operacionalização ▪ **Elaboração da ficha de trabalho 1 – Identidade** ▪ **Reforçar a importância do material didático**

▪ Identidade Visual ▪ Desenho de Síntese ▪ Estudo e criação de fontes e tipos ▪ Simbologia da Cor ▪ Estruturas ▪ Forma ▪ Função	▪ Elaborar registos gráficos / esboços conceptuais ▪ Saber optar e aplicar simbolicamente a cor ▪ Criar e desenvolver novas fontes e tipos de letras ▪ Estudo formal de letras. ▪ Deformação de fontes. ▪ Limite de legibilidade	▪ Material de desenho rigoroso ▪ Modelos para desenhar ▪ Lápis de cor ▪ Marcadores	▪ Explicar a organização metodológica e processual da unidade; ▪ Exemplificar a prática de técnicas e procedimentos; ▪ Observar diretamente o trabalho dos alunos; ▪ Orientar e apoiar individualmente os alunos sempre que necessário e possível; ▪ Proporcionar em contexto de sala de aula aos alunos um processo de ensino aprendizagem baseado no diálogo e no debate de ideias / conceitos - o fazer, o experimentar e o criar, pressupõe a capacidade de descoberta, da dimensão crítica e participativa e da procura da linguagem apropriada à interpretação estética, artística e metodológica; ▪ Organizar e montar a exposição dos trabalhos em época oportuna e ou articulação de saberes e práticas com outras disciplinas ou departamentos em projetos comuns e complementares.	▪ **Definir uma metodologia de projeto** ▪ **Pesquisa guiada** e análise de etiquetas de identificação pessoal/ modelos de capas de arquivo, conclusões; ▪ Função informativa, apelativa, publicitária, didática; ▪ Definição da informação a conter; - **de forma guiada** ▪ Definição da imagem; - **de forma guiada** ▪ Definição das palavras-chave; - **de forma guiada** ▪ Definição do modelo de capa a adotar; - **de forma guiada** ▪ Estudos de cor e fontes em esboço**; (adaptação do tempo de realização)** ▪ Aplicação final a nível de forma e cromatismo. ▪ Apresentação do trabalho e auto-avaliação do mesmo **– Aumentar a auto-estima, promover o espírito crítico, respeito pelos seus pares** Metas curriculares ▪ **Técnica T8** OBJETIVO GERAL (**2**): ***Reconhecer a importância da luz-cor na perceção do meio envolvente.*** ▪ **Representação R8** OBJETIVO GERAL (**5**): ***Conhecer elementos de expressão e de composição da forma.*** OBJETIVO GERAL (**6**): ***Relacionar elementos de organização e de suporte da forma.*** OBJETIVO GERAL (**7**): ▪ **Discurso D8** OBJETIVO GERAL (**10**): ***Aplicar e explorar elementos da comunicação visual.*** OBJETIVO GERAL (**11**): ***Dominar processos de referência e inferência no âmbito da comunicação visual.*** ▪ **Projeto P8** OBJETIVO GERAL (**14**): ***Reconhecer o papel da análise e da interpretação no desenvolvimento do projeto.***

Unidade Programática

<u>Geometria no Plano</u> – (Recuperação de conteúdos 7ºano)

Avaliação Formativa Sumativa

- Verificação e Registo de material didático (grelha diária de observação);
- Observação direta do trabalho individual do aluno em contexto de sala de aula;
- Grelhas de Avaliação dos trabalhos práticos;

Conteúdos	Conhecimentos /Competências	Recursos	Metodologia didática	Operacionalização da unidade e Desenvolvimento das Metas Curriculares
COMUNICAÇÃO **ESPAÇO** **ESTRUTURA** **FORMA** **COR /LUZ**	▪ Compreender a metodologia projetual ▪ Elaborar registos gráficos / esboços conceptuais ▪ Saber optar e aplicar simbolicamente a cor	▪ Grafite ▪ Borracha ▪ Afiador ▪ Papel cavalinho ▪ Papel vegetal ▪ Material de desenho rigoroso ▪ Furador	▪ Motivar para a temática a desenvolver a partir da mostra de exemplos e de várias pesquisas sobre o tema; ▪ Explicar a organização metodológica e processual da unidade;	Operacionalização ▪ **Reforçar a importância do material didático** ▪ **Definir uma metodologia de projeto** ▪ Interpretar, identificar o conceito e a mensagem do Natal; **- de forma guiada e simplificada, recursos visuais, recolha de imagens representativas da temática natalícia.** ▪ Apresentar uma pesquisa com propostas de trabalhos tendo sempre uma base de construção aplicando a politica dos 3R's; **- de forma guiada e simplificada** ▪ Apropriação de conceitos relacionados com a geometria plana, noção de planificação de sólidos geométricos e a sua construção; **- adaptação do tempo de realização**

▪ Geometria Plana ▪ Sólidos geométricos ▪ Linguagens Plásticas ▪ Códigos de comunicação ▪ Reciclagem ▪ Reutilização		▪ Agrafador ▪ Colas ▪ Tesoura ▪ Cartões ▪ Jornais ▪ Tintas ▪ Pinceis e trinchas ▪ Materiais para reciclar	▪ Exemplificar a prática de técnicas e procedimentos; ▪ Observar diretamente o trabalho dos alunos; ▪ Orientar e apoiar individualmente os alunos sempre que necessário e possível; ▪ Proporcionar em contexto de sala de aula aos alunos um processo de ensino aprendizagem baseado no diálogo e no debate de ideias / conceitos - o fazer, o experimentar e o criar, pressupõe a capacidade de descoberta, da dimensão crítica e participativa e da procura da linguagem apropriada à interpretação estética, artística e metodológica; ▪ Organizar e montar a exposição dos trabalhos em época oportuna e ou articulação de saberes e práticas com outras disciplinas ou departamentos em projetos comuns e complementares.	▪ Exercícios de aplicação utilizando material de construção geométrica rigorosa **- adaptação do tempo de realização** ▪ Utilizando os conteúdos anteriormente explorados, desenvolver e adaptá-los á política dos 3R's; **- fomentar a cooperação entre pares** ▪ Escolher em termos formais em 3D e cromáticos, uma solução; **- de forma guiada** ▪ Construção dos elementos decorativos e aplicação final de cor ▪ Elaboração da árvore de natal.**- Adaptação do tempo de realização** ▪ Apresentação do trabalho e auto-avaliação do mesmo **– Aumentar a auto-estima, promover o espírito crítico, respeito pelos seus pares.** Metas curriculares ▪ **Técnica T7** OBJETIVO GERAL (**1**): ***Diferenciar materiais básicos de desenho técnico na representação e criação de formas***. OBJETIVO GERAL (**2**): ***Conhecer formas geométricas no âmbito dos elementos da representação***. OBJETIVO GERAL (**4**): ***Dominar a aquisição de conhecimento geométrico.*** ▪ **Representação R7** OBJETIVO GERAL (**8**): ***Dominar tipologias de representação expressiva.*** ▪ **Discurso D7** OBJETIVO GERAL (**9**): ***Compreender a noção de superfície e de sólido.*** OBJETIVO GERAL (**10**): ***Distinguir elementos de construção de poliedros*** OBJETIVO GERAL (**11**): ***Compreender e realizar planificações geométricas de sólidos*** OBJETIVO GERAL (**12**): ***Dominar tipologias de discurso geométrico bi e tridimensional.*** ▪ **Projeto P7** OBJETIVO GERAL (**13**): ***Explorar princípios básicos do Design e da sua metodologia.*** OBJETIVO GERAL (**14**): ***Aplicar princípios básicos do Design na resolução de problemas.*** OBJETIVO GERAL (**15**): ***Reconhecer o papel da observação no desenvolvimento do projeto.***

Unidade Programática **PERPETIVA CÓNICA**	**Avaliação** Formativa Sumativa ▪ Verificação e Registo de material didático (grelha diária de observação) ▪ Observação direta do trabalho individual do aluno em contexto de sala de aula; ▪ Grelhas de Avaliação dos trabalhos práticos	Calendarização **2º Período**

Conteúdos	Conhecimentos /Competências	Recursos	Metodologia didática	Operacionalização da Unidade Articulações interdisciplinares
COMUNICAÇÃO **ESPAÇO** **ESTRUTURA** **FORMA** **COR /LUZ** ▪ Visão e perceção ▪ Desenho Rigoroso	▪ Compreender a geometria das formas visuais ▪ Conhecer formas de representar o espaço e objetos ▪ Conceber e executar um projeto, utilizando conhecimentos adquiridos ▪ Representar o espaço, utilizando diferentes sistemas ou formas ▪ Saber representar volumetrias simples	▪ Grafite ▪ Borracha ▪ Afiador ▪ Cartolina ▪ Papel cavalinho ▪ Papel vegetal ▪ Material de desenho rigoroso ▪ Modelos para desenhar ▪ Marcadores ▪ Colas ▪ Tesoura	▪ Motivar para a temática a desenvolver a partir da mostra de exemplos e de várias pesquisas sobre o tema; ▪ Explicar a organização metodológica e processual da unidade; ▪ Exemplificar a prática de técnicas e procedimentos; ▪ Observar diretamente o trabalho dos alunos; ▪ Orientar e apoiar individualmente os alunos	Operacionalização ▪ **Reforçar a importância do material didático** ▪ Composição com sólidos geométricos em perspetiva cónica. ▪ Exercícios de aplicação: ▪ Noção de ponto de fuga e linha de horizonte. ▪ Representação de sólidos. ▪ Criação de uma composição geométrica simples ▪ Apresentação do trabalho e auto-avaliação do mesmo **– Aumentar a auto-estima, promover o espírito crítico, respeito pelos seus pares** OBJETIVO GERAL (**7**):

▪ Perspetiva Cónica ▪ Noção de Linha do Horizonte e Ponto de Fuga.	através desses sistemas e com a ajuda de meios rigorosos de apoio ▪ Compreender a geometria plana como princípio organizador das formas		sempre que necessário e possível; ▪ Proporcionar em contexto de sala de aula aos alunos um processo de ensino aprendizagem baseado no diálogo e no debate de ideias / conceitos - o fazer, o experimentar e o criar, pressupõe a capacidade de descoberta, da dimensão crítica e participativa e da procura da linguagem apropriada à interpretação estética, artística e metodológica; ▪ Organizar e montar a exposição dos trabalhos em época oportuna e ou articulação de saberes e práticas com outras disciplinas ou departamentos em projetos comuns e complementares.	***Distinguir elementos de organização na análise de composições bi e tridimensionais.*** OBJETIVO GERAL (**8**): ***Dominar tipologias de representação bi e tridimensional.***

Unidade Programática **Elementos Básicos da Linguagem Visual** (Desenhar Opostos)	**Avaliação** Formativa Sumativa ▪ Verificação e Registo de material didático (grelha diária de observação); ▪ Observação direta do trabalho individual do aluno em contexto de sala de aula; ▪ Grelhas de Avaliação dos trabalhos práticos;	Calendarização **2º Período**

Conteúdos	Conhecimentos /Competências	Recursos	Metodologia didática	Operacionalização da Unidade Articulações interdisciplinares
COMUNICAÇÃO **ESPAÇO** **ESTRUTURA** **FORMA** **COR /LUZ** ▪ Visão e Perceção ▪ Linguagem Visual ▪ Desenho de Síntese ▪ Comunicação visual ▪ Ponto ▪ Linha ▪ Cor ▪ Texturas visuais ▪ Texturas tácteis	▪ Compreender que ver não significa perceber; ▪ Conhecer alguns dos fatores que influenciam a perceção das formas; ▪ Desenvolver a capacidade de representação através do desenho.	▪ Grafite ▪ Borracha ▪ Afiador ▪ Papel cavalinho ▪ Papel vegetal ▪ Lápis de cor ▪ Marcadores ▪ Revistas ▪ Materiais diversos ▪ Colas ▪ Tesoura	▪ Motivar para a temática a desenvolver a partir da mostra de exemplos e de várias pesquisas sobre o tema; ▪ Explicar a organização metodológica e processual da unidade; ▪ Exemplificar a prática de técnicas e procedimentos; ▪ Observar diretamente o trabalho dos alunos; ▪ Orientar e apoiar individualmente os alunos sempre que necessário e possível; ▪ Proporcionar em contexto de sala de aula aos alunos um processo de ensino aprendizagem baseado no diálogo e no debate de ideias / conceitos - o fazer, o experimentar e o criar,	Operacionalização ▪ **Reforçar a importância do material didático** ▪ **Desenhar ou representar conceitos antónimos recorrendo unicamente aos elementos da comunicação visual.** ▪ **Deverá haver uma folha para a representação cada elemento visual.** ▪ Apresentação do trabalho e auto-avaliação do mesmo **– Aumentar a auto-estima, promover o espírito crítico, respeito pelos seus pares** Metas Curriculares ▪ OBJETIVO GERAL (**7**): ***Distinguir elementos de organização na análise de composições bi e tridimensionais.*** ▪ OBJETIVO GERAL (**8**): ***Dominar tipologias de representação bi e tridimensional.*** ▪ OBJETIVO GERAL (**10**): ***Aplicar e explorar elementos da comunicação visual.***

			pressupõe a capacidade de descoberta, da dimensão crítica e participativa e da procura da linguagem apropriada à interpretação estética, artística e metodológica; ▪ Organizar e montar a exposição dos trabalhos em época oportuna e ou articulação de saberes e práticas com outras disciplinas ou departamentos em projetos comuns e complementares.	

Unidade Programática **Representação do Real** (elemento natural)	**Avaliação** Formativa Sumativa ▪ Verificação e Registo de material didático (grelha diária de observação); ▪ Observação direta do trabalho individual do aluno em contexto de sala de aula; ▪ Grelhas de Avaliação dos trabalhos práticos;	Calendarização **2º Período**

Conteúdos	Conhecimentos /Competências	Recursos	Metodologia didática	Operacionalização da Unidade Articulações interdisciplinares
COMUNICAÇÃO **ESPAÇO** **ESTRUTURA** **FORMA** **COR /LUZ** ▪ Códigos da Comunicação Visual. ▪ Estrutura/ Forma. ▪ Perceção Visual da Forma ▪ Dimensão, volume, Claro-escuro, Gradação de nitidez. ▪ Cor/ Luz no objeto e no Ambiente.	▪ Compreender que ver não significa perceber; ▪ Conhecer alguns dos fatores que influenciam a perceção das formas; ▪ Desenvolver a capacidade de representação através do desenho.	▪ Grafite ▪ Borracha ▪ Afiador ▪ Papel cavalinho ▪ Papel vegetal ▪ Lápis de cor ▪ Marcadores ▪ Colas ▪ Tesoura ▪ Elemento natural	▪ Motivar para a temática a desenvolver a partir da mostra de exemplos e de várias pesquisas sobre o tema; ▪ Explicar a organização metodológica e processual da unidade; ▪ Exemplificar a prática de técnicas e procedimentos; ▪ Observar diretamente o trabalho dos alunos; ▪ Orientar e apoiar individualmente os alunos sempre que necessário e possível; ▪ Proporcionar em contexto de sala de aula aos alunos um processo de ensino aprendizagem baseado no diálogo e no debate de ideias / conceitos - o fazer, o experimentar e o criar, pressupõe a capacidade de descoberta, da dimensão crítica e participativa e da procura da linguagem apropriada à interpretação estética, artística e metodológica; ▪ Organizar e montar a exposição dos trabalhos em	Operacionalização ▪ **Reforçar a importância do material didático** ▪ **Desenhar ou representar conceitos antónimos recorrendo unicamente aos elementos da comunicação visual.** ▪ **Representação do Real**, aprender a observar um objeto conseguindo reproduzi-lo através do desenho e da forma mais fiel possível à realidade. Encontrar a sua estrutura base, o seu volume, cor, luz, sombra, textura e identidade própria, utilizando a grafite, o lápis de cor, o marcador tendo sempre como suporte de desenho o papel. ▪ **Esboço**, através do desenho à mão livre a grafite teremos de encontrar a estrutura essencial do objeto, o seu esqueleto e o seu contorno básico. ▪ **Claro / Escuro**, através do desenho à mão livre a grafite teremos de encontrar para além da estrutura base do objeto, o seu volume, o seu claro/escuro, os seus pontos de luz e sombra. ▪ **Cor**, através do desenho à mão livre a lápis de cor teremos de encontrar a representação mais aproximada do cromatismo do objeto, dar a noção de materiais, texturas, cores luminosas e sombreadas. ▪ **Simplificação da Forma**, objetivo é encontrar o contorno e simplificar a forma do objeto e a sua noção de volume básica, dando-lhe identidade própria a partir de um tratamento gráfico com marcadores tipo feltro de várias grossuras. ▪ A fase da simplificação da forma desenvolve-se em 3 vertentes, a exploração da linha de contorno, a mancha gráfica em pontos e a mancha gráfica em paralelismo ou sobreposição de linhas. ▪ **Composição Visual**, pretende-se desenvolver a criatividade na organização espacial de um determinado conjunto de elementos visuais, procurando encontrar noções como a de profundidade, sequência gráfica de ritmo ou movimento. Para tal teremos obrigatoriamente de compor e ligar entre si elementos anteriormente explorados como a cor real do objeto, o seu volume e as suas simplificações gráficas, entre outros. ▪ Apresentação do trabalho e auto-avaliação do mesmo **– Aumentar a auto-estima, promover o espírito crítico, respeito pelos seus pares**

			época oportuna e ou articulação de saberes e práticas com outras disciplinas ou departamentos em projetos comuns e complementares.	Metas Curriculares OBJETIVO GERAL (**2**): ***Reconhecer a importância da luz-cor na perceção do meio envolvente.*** OBJETIVO GERAL (**5**): ***Conhecer elementos de expressão e de composição da forma.*** OBJETIVO GERAL (**7**): ***Distinguir elementos de organização na análise de composições bi e tridimensionais.*** OBJETIVO GERAL (**8**): ***Dominar tipologias de representação bi e tridimensional.***

Unidade Programática **Banda Desenhada**	**Avaliação** Formativa Sumativa ▪ Verificação e Registo de material didático (grelha diária de observação); ▪ Observação direta do trabalho individual do aluno em contexto de sala de aula; ▪ Grelhas de Avaliação dos trabalhos práticos;	Calendarização **3º Período**

Conteúdos	Conhecimentos /Competências	Recursos	Metodologia didática	Operacionalização da Unidade Articulações interdisciplinares
COMUNICAÇÃO **ESPAÇO** **ESTRUTURA** **FORMA** **COR /LUZ** ▪ Códigos de Comunicação Visual. ▪ Ilustração	Conceber e desenhar uma Banda Desenhada tendo em conta todas as regras da comunicação visual e o objetivo deste projeto, "contar uma história " num esquema de ações e situações consecutivas, utilizando os elementos da comunicação visual já anteriormente estudados, a letra e adapta-la graficamente ao momento.	▪ Grafite ▪ Borracha ▪ Afiador ▪ Papel cavalinho ▪ Papel vegetal ▪ Lápis de cor ▪ Marcadores ▪ Revistas ▪ Materiais diversos ▪ Colas ▪ Tesoura	▪ Motivar para a temática a desenvolver a partir da mostra de exemplos e de várias pesquisas sobre o tema; ▪ Explicar a organização metodológica e processual da unidade; ▪ Exemplificar a prática de técnicas e procedimentos; ▪ Observar diretamente o trabalho dos alunos; ▪ Orientar e apoiar individualmente os alunos sempre que necessário e possível; ▪ Proporcionar em contexto de sala de aula aos alunos um processo de ensino aprendizagem baseado no diálogo e no debate de ideias / conceitos - o fazer, o experimentar e o criar, pressupõe a capacidade de descoberta, da dimensão crítica e participativa e da procura da linguagem apropriada à interpretação estética, artística e metodológica; ▪ Organizar e montar a exposição dos trabalhos em época oportuna e ou articulação de saberes e	Operacionalização ▪ **Reforçar a importância do material didático** ▪ **Desenhar ou representar conceitos antónimos recorrendo unicamente aos elementos da comunicação visual.** ▪ Realização de uma Banda Desenhada seguindo uma estrutura projetual pré definida. ▪ **História (guião escrito)** - Criar uma história pequena de tema livre ou adaptar uma já existente, e dividi-la em 16 momentos fundamentais e marcantes para a narrativa. ▪ **Personagens** - Fazer o retrato físico e psicológico das personagens, e o respetivo esboço das mesmas. ▪ **Esboços (guião gráfico)** - Realizar esboços de sequência de ações e movimentos das 16 vinhetas da BD. ▪ **Balões**, Balões de fala, de pensamento, de sonho e barras de narrador… Adaptação das falas do texto à linguagem de BD, ▪ **Montagem final da BD** - Composição das 16 vinhetas sequenciais da história, desenho final, balões, narrador, e aplicação da cor. ▪ Apresentação do trabalho e auto-avaliação do mesmo **– Aumentar a auto-estima, promover o espírito crítico, respeito pelos seus pares.**

			práticas com outras disciplinas ou departamentos em projetos comuns e complementares.	

Unidade Programática **ESTRUTURAS TRIDIMENSIONAIS /ARQUITETURA**	**Avaliação** Diagnóstica Formativa Sumativa ▪ Verificação e Registo de material didático (grelha diária de observação); ▪ Verificação e Registo de realização de trabalhos de pesquisa: ▪ Observação direta do trabalho individual do aluno em contexto de sala de aula; ▪ Grelhas de Avaliação dos trabalhos práticos; ▪ Grelhas de Auto e Heteroavaliação;	Calendarização **3º Período**

Conteúdos	Conhecimentos /Competências	Recursos	Metodologia didática	Operacionalização da Unidade Articulações interdisciplinares
COMUNICAÇÃO **ESPAÇO** **ESTRUTURA** **FORMA** **COR /LUZ** ▪ Património ▪ Arquitetura ▪ Maquetagem ▪ Escala ▪ Experimentação ▪ Desenho ▪ Criatividade ▪ Tridimensionalidade ▪ Espaço ▪ Expressão ▪ Estruturas ▪ Dimensão ▪ Volume	▪ Compreender, conhecer e valorizar o património arquitetónico; ▪ Conceber organizações espaciais dominando as regras elementares da composição ▪ Conceber formas obedecendo a alguns princípios de representação normalizada ▪ Compreender as relações do ser Humano com o espaço – proporção, escala, movimento, ergonomia e antropometria ▪ Saber seguir uma metodologia projetual ▪ Compreender, através da representação de formas, os processos subjacentes á perceção da Obra; ▪ Identificar e distinguir formas de composição; ▪ Reconhecer, através da experimentação plástica, a arte como expressão do sentimento e do conhecimento. ▪ Compreender que as formas têm significados de acordo com os sistemas simbólicos a que pertencem; ▪ Usar corretamente a Língua Portuguesa / linguagem e terminologia específica da área disciplinar para comunicar de forma adequada e para estruturar pensamento próprio.	▪ Grafite ▪ Borracha ▪ Afiador ▪ Papel cavalinho ▪ Papel vegetal ▪ Material de desenho rigoroso ▪ Lápis de cor ▪ Marcadores ▪ Colas ▪ Tesoura ▪ Cartão ▪ Materiais diversos	▪ Motivar para a temática a desenvolver a partir da mostra de exemplos e de várias pesquisas sobre o tema; ▪ Explicar a organização metodológica e processual da unidade; ▪ Exemplificar a prática de técnicas e procedimentos; ▪ Observar diretamente o trabalho dos alunos; ▪ Orientar e apoiar individualmente os alunos sempre que necessário e possível; ▪ Proporcionar em contexto de sala de aula aos alunos um processo de ensino aprendizagem baseado no diálogo e no debate de ideias / conceitos - o fazer, o experimentar e o criar, pressupõe a capacidade de descoberta, da dimensão crítica e participativa e da procura da linguagem apropriada à interpretação estética, artística e metodológica; ▪ Organizar e montar a exposição dos trabalhos em época oportuna e ou articulação de saberes e práticas com outras disciplinas ou departamentos em projetos comuns e complementares.	Operacionalização ▪ **Reforçar a importância do material didático** ▪ Conceitos sobre Arte ▪ Conceitos e estudo de História da Arte ▪ Movimentos artísticos ▪ Desenvolver um conceito para produções plásticas 3D, maquetas ou instalações. ▪ Desenvolver uma metodologia pessoal de projeto ▪ Análise de situações e problemáticas ▪ Desenvolver o projeto em esboço ▪ Desenvolver possíveis soluções ▪ Desenvolver o seu projeto final tridimensional ▪ Apresentação do trabalho e auto-avaliação do mesmo **– Aumentar a auto-estima, promover o espírito crítico, respeito pelos seus pares**

Unidade Programática **Movimentos Artísticos "O Artista sou eu"**	**Avaliação** Formativa Sumativa ▪ Verificação e Registo de material didático (grelha diária de observação); ▪ Observação direta do trabalho individual do aluno em contexto de sala de aula; ▪ Grelhas de Avaliação dos trabalhos práticos;	Calendarização **3º Período**

Conteúdos	Conhecimentos /Competências	Recursos	Metodologia didática	Operacionalização da Unidade Articulações interdisciplinares
COMUNICAÇÃO **ESPAÇO** **ESTRUTURA** **FORMA** **COR /LUZ** ▪ Arte ▪ Desenho ▪ Textura ▪ Expressão ▪ Estruturas ▪ Dimensão ▪ Cor ▪ Claro-escuro ▪ Ponto ▪ Linha ▪ Mancha ▪ Volume ▪ Gradação de nitidez ▪ Técnicas de representação pintura	▪ Compreender a metodologia Projetual; ▪ Compreender, através da representação de formas, os processos subjacentes á perceção da Obra; ▪ Perceber os elementos que constituem a linguagem visual. ▪ Identificar e distinguir formas de composição; ▪ Reconhecer, através da experimentação plástica, a arte como expressão do sentimento e do conhecimento. ▪ Ler e interpretar narrativas nas diferentes linguagens visuais; ▪ Realizar produções plásticas usando os elementos da forma visual; ▪ Compreender que as formas têm significados de acordo com os sistemas simbólicos a que pertencem; ▪ Aplicar os valores cromáticos nas suas experimentações plásticas; ▪ Usar corretamente a Língua Portuguesa / linguagem e terminologia específica da área disciplinar para comunicar de forma adequada e para estruturar pensamento próprio.	▪ Reproduções de obras de arte ▪ Grafite ▪ Borracha ▪ Afiador ▪ Papel cavalinho ▪ Papel vegetal ▪ Material de desenho rigoroso ▪ Lápis de cor ▪ Marcadores ▪ Colas ▪ Tesoura ▪ Cartão	▪ Motivar para a temática a desenvolver a partir da mostra de exemplos e de várias pesquisas sobre o tema; ▪ Explicar a organização metodológica e processual da unidade; ▪ Exemplificar a prática de técnicas e procedimentos; ▪ Observar diretamente o trabalho dos alunos; ▪ Orientar e apoiar individualmente os alunos sempre que necessário e possível; ▪ Proporcionar em contexto de sala de aula aos alunos um processo de ensino aprendizagem baseado no diálogo e no debate de ideias / conceitos - o fazer, o experimentar e o criar, pressupõe a capacidade de descoberta, da dimensão crítica e participativa e da procura da linguagem apropriada à interpretação estética, artística e metodológica; ▪ Organizar e montar a exposição dos trabalhos em época oportuna e ou articulação de saberes e práticas com outras disciplinas ou departamentos em projetos comuns e complementares.	**Articulações** ▪ Articulação com a Área Disciplinar de **História** **Operacionalização** ▪ **Reforçar a importância do material didático** ▪ Conceitos sobre Arte ▪ Conceitos e estudo de História da Arte ▪ Movimentos artísticos ▪ Caracterização de movimentos, obras, técnicas e autores ▪ Escolha de dois movimentos artísticos ▪ Criação de uma biblioteca visual de turma ▪ Pesquisa e estudo pormenorizado de um dos movimentos ▪ Estudo da técnica e do cromatismo ▪ **PONTILHISMO / CUBISMO** ▪ Observar, identificar e interpretar uma obra ▪ Desenvolver uma narrativa visual aplicando a técnica pontilhista e tendo como base uma obra de Matisse ▪ Desenvolver o projeto em esboço ▪ Desenvolver possíveis soluções finais ▪ Desenvolver o seu projeto final em marcador aplicando a técnica pontilhista na sua narrativa visual ▪ Apresentação do trabalho e auto-avaliação do mesmo**– Aumentar a auto-estima, promover o espírito crítico, respeito pelos seus pares** **Metas Curriculares** ▪ Objetivo geral (4) – Dominar a aquisição de conhecimento sincrónico e diacrónico ▪ Objetivo geral (5) – Conhecer elementos de expressão e de composição da forma ▪ Objetivo geral (6) – Relacionar elementos de organização e de suporte da forma ▪ Objetivo geral (7) – Distinguir elementos de organização na análise de composições bi e tridimensionais

EDUCAÇÃO VISUAL 8ºano de escolaridade _ OPERACIONALIZAÇÂO DO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM EM CONTEXTO E@D

Recursos e Ferramentas

- Comunicar com os alunos, recorrendo às plataformas SGE / TEAMS e correio eletrónico oficial.
- Compilar os conteúdos abordados em contexto síncrono e partilhar com os alunos.
- Utilizar sítios eletrónicos de apoio às atividades propostas.
- Usar as aulas síncronas para sistematizar e exemplificar conteúdos teóricos e operacionalizar em direto a realização de exercícios práticos exemplificativos, interagindo em tempo real com os alunos.
- Usar as aulas assíncronas para esclarecimento de dúvidas, apoio individualizado aos alunos, orientação metodológica e projetual, monitorização das aprendizagens.

MATERIAL DIDÁTICO – obrigatório adquirir o material prático da disciplina. A lista é entregue e devidamente justificada pelos Professores aos alunos no início do ano letivo, assinada pelos Encarregados de Educação e disponibilizada na página da Escola. O material didático, em contexto de E@D é o mesmo que em contexto presencial.

- **Manual físico** da disciplina adotado pela escola;
- **Manual digital** da disciplina adotado pela escola;
- **Recursos didáticos** digitais das várias editoras ou sites disponíveis;
- https://www.aproged.pt
- http://www.portoeditora.pt
- https://auladigital.leya.com
- **Plataformas de aprendizagem** e colaboração / Videoconferências / Aulas online / SGE / Teams;

Estratégias e tarefas

Criação de guiões com metodologias de projeto e práticas orientadas para a execução autónoma de cada Unidade de trabalho proposta aos alunos, e disponibilizá-las por correio eletrónico oficial ou numa Plataforma digital.

- Apresentação de problemas, projectos e metodologias com princípios fundamentais dos conteúdos estudados, técnicas, processos, explorações artísticas, usando recursos didáticos que explorem as *Aprendizagens Essenciais*.
- Desenvolvimento orientado dos exercícios propostos nas UT (unidades de trabalho), mas com carater autónomo.

Realização de aulas por videoconferência.

- Interatividade em tempo real, aprendizagem colaborativa, partilha de *desktop*, transmissão simultânea de dispositivos ou PDFs, utilização de mesa digital para a resolução de exercícios passo a passo, ou demonstração de processos e tecnicas em tempo real, troca de mensagens (considerar que os momentos de exposição devem ser mais curtos que numa aula presencial).
- Resolução gráfica, técnica e artística de problemas propostos, com a apresentação da sequência de passos, métodos e procedimentos para a resolução de casos gerais e casos específicos.
- Assegurar interações regulares, permitindo esclarecer dúvidas e partilhar procedimentos.

Utilização de meios e recursos digitais que promovam o ensino e a busca pelo conhecimento das Artes Visuais.

- Explorar sítios eletrónicos de referência que ilustrem a realidade artística e técnica que se quer explorar.

Contextualização e descrição de tarefas.

- Apresentação de problemas com guiões orientadores com métodos e procedimentos para a sua resolução - casos gerais e casos específicos.
- Exposição de imagens e textos que evidenciem os conhecimentos e os procedimentos necessários para o desenvolvimento da UT, tendo sempre em conta uma correta e rigorosa apresentação gráfica, aplicação das convenções normalizadas, adequação de técnicas e processos criativos.
- Adequação de atividades, estratégias, procedimentos e materiais à situação de cada aluno e ao contexto muito excepcional do E@D.

Acompanhamento dos trabalhos dos alunos.

- Mobilizar ferramentas que conectem os alunos, assegurando interação regular, para apoiar na concretização das tarefas e nas dificuldades que possam surgir

Indicação de prazos a cumprir.

- Promover métodos de estudo e de trabalho autónomo, de cumprimento da realização de tarefas propostas e calendarização prevista, de acordo com as condições de cada aluno.
- Criar mecanismos de partilha de aprendizagens consolidadas e procedimentos, promovendo hábitos de organização, responsabilização e envolvimento entre alunos.

Observação dos objetivos das tarefas solicitadas aos alunos.

- Assegurar que os objetivos promovem a inclusão.
- Responder à necessidade de garantir a continuidade do ensino.
- Resolver desafios que surgem quando os alunos estão isolados.